

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Subekti, I. (2020). *Pengenalan kesenian daerah dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Jurnal Pendidikan, 12(2), 87–94.
- Asthy Wulandari, & Solehudin, M. (2020). *Media Kotak Budaya Berbasis Lokal untuk Pendidikan Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini (JPUD), 14(1), 22–30.
- Basori. (2020). *Peningkatan Fokus dan Ketertarikan Anak Usia Dini terhadap Huruf Menggunakan Smart Box*. Jurnal Anak Cerdas, 8(2), 50–57.
- Budiharto, D., Triyono, S., & Suparman. (2018). *Literasi dalam Pendidikan Dasar: Tantangan dan Strategi*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Dewi, K. D., & Wilany, R. (2019). *Pengaruh Kecerdasan Linguistik terhadap Kemampuan Literasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 25–34.
- Dewi, N., & Nugroho, W. (2023). *Model Tematik Interaktif dalam Pembelajaran SD*. Surabaya: Literasi Nusantara.
- Fauziah, H., & Rahman, R. (2020). *Efektivitas Media Interaktif Budaya Lokal terhadap Daya Ingat Anak*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 34–41.
- Fitriani, A., dkk. (2021). *Smart Box dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Pengenalan Lingkungan dan Budaya*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(1), 55–66.
- Hasanah, U., & Widodo, A. (2019). *Pembelajaran Budaya Lokal dan Penguatan Karakter Anak*. Jurnal Pendidikan Karakter, 7(2), 112–120.
- Hidayat, R., & Ramadhani, F. (2021). *Culture Box: Media Pembelajaran Literasi Budaya untuk SD*. Jurnal Pendidikan Budaya, 5(1), 33–41.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurniawan, D. (2019). *Smart Card Box untuk Pengenalan Budaya Lokal di SD Banyuwangi*. Jurnal Media Edukasi, 7(2), 77–84.
- Kurniawati, A. (2020). *Game Edukasi dan Peningkatan Literasi Siswa*. Bandung: Media Edupress.
- Lestari, R., & Pratama, Y. (2019). *Pengaruh Game Edukasi terhadap Pemahaman Konsep Budaya Anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 3(3), 55–62.

- Mulyani, A., & Darmawan, Y. (2021). *Media Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran SD*. Bandung: Lokus Media.
- Nurhadi. (2019). *Game Instruksional dalam Pembelajaran SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 29–37.
- Nurjanah, S., & Sari, R. (2020). *Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan Tematik, 4(1), 44–51.
- Nurhalimah, D., & Yani, S. (2020). *Media Permainan dan Pengembangan Empati Siswa*. Jurnal Pendidikan Sosial, 6(1), 70–78.
- Putri, S. D., & Haryanto, A. (2023). *Gamifikasi dalam Pendidikan Dasar*. Malang: EduLitera.
- Putri, W. A., dkk. (2023). *Penggunaan Game Smart Box dalam Meningkatkan Literasi Budaya*. Jurnal Media Pembelajaran, 12(2), 100–110.
- Rahayu, D. (2022). *Pengembangan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Kearifan Lokal*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 77–85.
- Rahmawati, S., & Utama, D. (2019). *Media Edukatif Budaya Nusantara dalam Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Mandala Edupress.
- Rusniasa, N. P., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2021). *Rendahnya Minat Baca di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(1), 15–25.
- Santoso, B., & Wulandari, R. (2021). *Pembelajaran Budaya Lokal dan Penanaman Nasionalisme*. Jurnal Karakter Bangsa, 3(2), 122–129.
- Shela Rahmawati. (2024). *Validasi Media Smart Box Model ADDIE di SDN 1 Kepuharjo*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 63–72.
- Sitio, R. H., dkk. (2024). *Smart Box dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 11(2), 90–101.
- Sugiarti, E., & Lestari, A. (2019). *Pembelajaran Budaya melalui Game dan Perkembangan Sosial Anak*. Jurnal Pendidikan Karakter, 4(2), 61–71.
- Sulastri, A., & Pratiwi, H. (2020). *Media Budaya Lokal dan Kepercayaan Diri Siswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 8(1), 23–32.
- Utami, R., & Fathurrahman, A. (2019). *Kurikulum dan Budaya Lokal sebagai Penguatan Nilai Kebangsaan*. Jurnal Pendidikan Nasional, 7(1), 35–47.

- Wijaya, Y. (2022). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Widiastuti, N. (2022). *Neuroedukasi dalam Pembelajaran Inovatif*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 13(1), 55–64.
- Widiastuti, T., & Handayani, L. (2020). *Permainan Edukatif Budaya dalam Pembelajaran Tematik SD*.